

DAFTAR PUSTAKA

- Alkatiri, Z. (2005). Iklan lampau Indonesia dalam wujud komik: Analisis bahasa dan grafis. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.17510/wjhi.v7i1.93>
- Andaresta, L. (2024). Cerita komikus Indonesia tertatih di industri komik digital. *Hypeabis.id*.
<https://hypeabis.id/read/36309/hypereport-cerita-komikus-indonesia-tertatih-di-industri-komik-digital>
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Permana, O. A. (2021). User centered design method for developing a mobile-based product distribution application. *Sinkron: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 6(1), 33–38.
- Desintha, S., & Varian, R. (n.d.). (2019). User interface website situs Batujaya Karawang. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 48–54.
- Fajri, S., Fujiawati, F. S., & Permanasari, A. T. (2021). Perancangan media pembelajaran mobile apps berbasis Android B'TRACE merangkai gerak tari tradisional. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 6(1).
- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Nasution, F. H., & Simanjuntak, F. A. (2023). Perancangan aplikasi pariwisata berbasis Android di Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 437–442.
- Gunawan, H., & Saputro, A. K. H. (2018). Pemanfaatan aplikasi mobile untuk mempercepat pencarian tempat indekos berbasis Android. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran dan Ilmu Kesehatan*, 1(2), 85–96.
- Hidayati, L. F., & Ardillas, Y. P. (2021). Spasialisasi dalam industri komik digital: Integrasi horizontal dan vertikal dalam LINE Webtoon. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan*, 3(2).

- Hidayati, N. (2015). Mencari hidup dari buku komik. Kompas.
<https://muda.kompas.id/baca/2015/10/19/mencari-hidup-dari-buku-komik>
- Himamunanto, A. R., Waruwu, D. A., & Setyawan, G. C. (2023). Image tracking berbasis AR untuk peningkatan pembelajaran buah pada pendidikan anak usia dini (PAUD). *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 6(2), 381–389.
- Himawan, H., & Yanu, F. M. (2020). Interface user experience.
- Jati, R. K., & Nugraha, N. D. (2017). Perancangan media komik webtoon tentang mata pelajaran sejarah (IPS) kelas 5 SD di Kota Jogja. *EProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat Timun Mas. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2023). Usability and user experience: Design and evaluation [Book chapter]. In *Usability & User Experience: Design and Evaluation*. MeasuringU.
- Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2019). *Design thinking research: Looking further – Design thinking beyond solution-fixation*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-97082-0>
- Muyasir, M., & Musfikar, R. (2022). Perancangan aplikasi media pembelajaran dasar desain grafis berbasis Android menggunakan web Kodular. *Journal of Information Technology (JINTECH)*, 3(1), 22–28.
- Perkasa, S. (2016). Peluang baru komikus. Medcom Files.
<https://www.medcom.id/telusur/medcom-files/0KvVnjRK-peluang-baru-komikus>
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan metode design thinking dalam implementasi user interface berbasis website studi kasus JRO Sandat Property. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, 7(1).

- Prayoga, D. S. (2020). Teknik membuat komik strip digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87–97.
- Raihan, M. (2022). Perancangan visual mini album Kool N Kalm dari Darmajie Combo.
- Ramadhan, B. S. (2020). Kajian industri komik daring Indonesia: Studi komik Tahilalats. *Jurnal Seni Rupa Warna*, 8(1), 2–18.
- Saputra, F. A., & Ciptadi, S. G. (2019). Komik digital sebagai strategi bisnis media online olahraga: Studi pada Gorilasport.com. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 9(2), 11–19.
- Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. Kanisius.
- Setiawan, S. (2023). Business model canvas: Business model canvas. *Jurnal Kajian Budaya dan Humaniora*, 5(2), 199–216.
- Sholih, T. M., & Yanuarsari, D. H. (2020). Perancangan komik digital Mak Irits pada media sosial online (Instagram). *CITRAKARA*, 2(2), 145–161.
- Subandi, Z. E., & Sadono, T. P. (2018). Komodifikasi, spasialisasi, dan strukturasi dalam media baru di Indonesia (Ekonomi Politik Komunikasi Vincent Mosco pada Line Webtoon). *National Conference of Creative Industry*. <https://doi.org/10.30813/ncci.v0i0.1297>
- Thienen, J. P. A. von, Clancey, W. J., & Meinel, C. (2019). Theoretical foundations of design thinking. In *Understanding Innovation* (pp. 13–38). Springer.
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan aplikasi M-Magazine berbasis Android sebagai sarana mading sekolah menengah atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104.